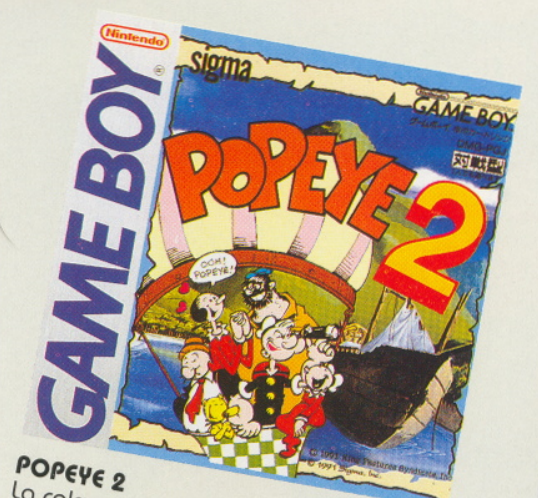


Nº 12 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
ESTA SEMANA LO PASARAS EN GRANDE
SUPER POSTER: JOE & MAC y más...
SONIC 2
UN NUEVO RETO PARA TU HEROE
STREET FIGHTER II COMBATE EN SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II
CAPCOM
ESTA SEMANA DIVIERTETE CON:
TOM Y JERRY
CRUEBALL
DOUBLE DRAGON 3
HYPERZONE
00012
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

No Les Pierdas La Pista





POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!



SUPER MARIO LAND 2

Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario.

Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.

Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.

La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...



Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

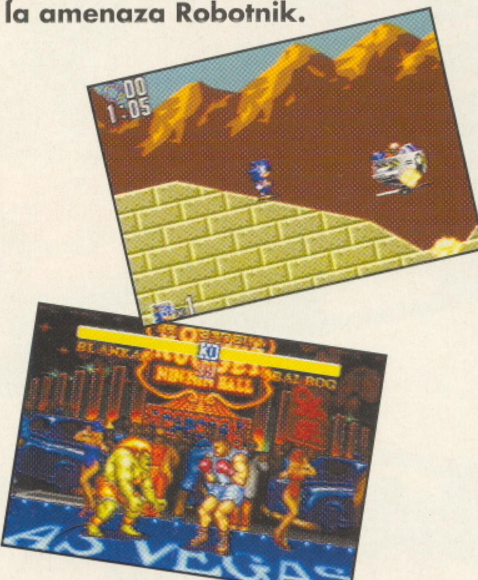
OK CONSOLAS

Año 1 Número 12

Secciones

OK CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

SONIC 2 Pág. 8
Nuestro erizo favorito ya no está solo ante la amenaza Robotnik.





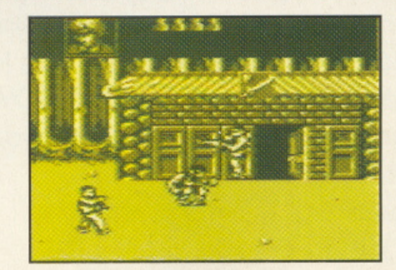
STREET FIGHTER II Pág. 12
El mejor videojuego de combate del Universo consolero.

CRUE BALL Pág. 30
Un Pin ball de auténtico "Heavy Metal".

Ya sabéis que las navidades están a punto de llegar a nuestros hogares. Por eso hemos decidido en este número ir preparando el ambiente para que las pases lo mejor posible.
Si no te lo crees, la portada muestra la nueva aventura de Sonic, que te sacará de la duda. El erizo vuelve con ganas. Si no tienes bastante caña, entra si te atreves en el apasionate mundo de las artes marciales con Street Fighter II, una espectacular prueba de habilidad. La bola de nieve crece con las incorporaciones de Crue Ball, lo más "Heavy" en Pin Ball, Joe & Mac, también hacen de las suyas, pero de una manera más legal que Carmen Sandiego, que anda robando por todo el mundo. Además Double Dragon 3, Hyperzone, Super Smash T.V., Tom & Jerry, Phantom Air Mission ... Eso para que te vayas preparando algún villancico.
¡Hasta la próxima, amigos!



JOE & MAC CAVEMAN NINJA Pág. 34
Vuelta a los más simpáticos ancestros.



DOUBLE DRAGON 3 Pág. 38
Un nuevo desafío para el clan del Dojo Double Dragon.

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

**OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.**

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martin, "Falconer",José Villaba , Enrique Rex, J.Gamio.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1°B 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Clickart C/ Bravo Murillo, 377 Madrid.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain XII, 92.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañia Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).

Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.

GEORGE FOREMAN´S KO BOXING

(GAME BOY - ACCLAIM/ERBE)

¡GANA POR PUNTOS!

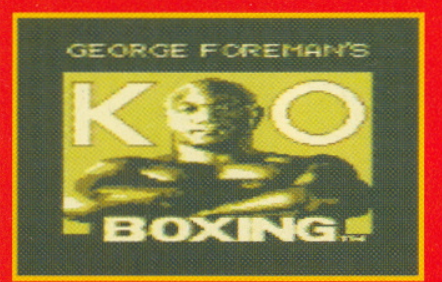
Dentro de muy poco podremos disponer de un nuevo simulador de luchas sobre rings de la mano de un talludito hombre de apellido Foreman y nombre George.
Para tal ocasión se ha rodeado de un gran equipo realizador, Beam Software, expertos en cartuchos en los que la vida del protagonista suele correr peligro como Super Smash Tv de Super Nintendo. Tras este equipo de programación encontramos el aval de Acclaim, los "facedores", por si no lo recordáis, de WWF Superstars y su secuela.

El juego, evidentemente, nos propone tomar los brazos del tal Foreman y utilizarlos contra las caras de nuestros adversarios.

Para derrotarlos podremos utilizar desde golpes directos a "ganchos" sin olvidarnos de los efectivos "Jabs", "Uppercuts", "Crochets´" y sus derivados.

Todo un lujo golpeador para Game Boy que tiene sus precedentes en otra portátil de nombre Game Gear, de la familia Sega, y que promete diversión en ocho idomas distintos con una perspectiva ya utilizada en otros videojuegos de cierta antiguedad y para ciertos ordenadores.

Si de verdad deseas convertirte en un campeón del mundo de la cabeza a los pies, enciérrate entre las doce cuerdas de tu Game Boy y prepara tus músculos a conciencia para cuando llegue...







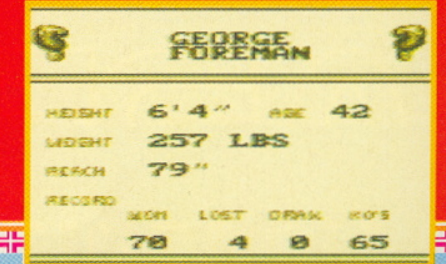






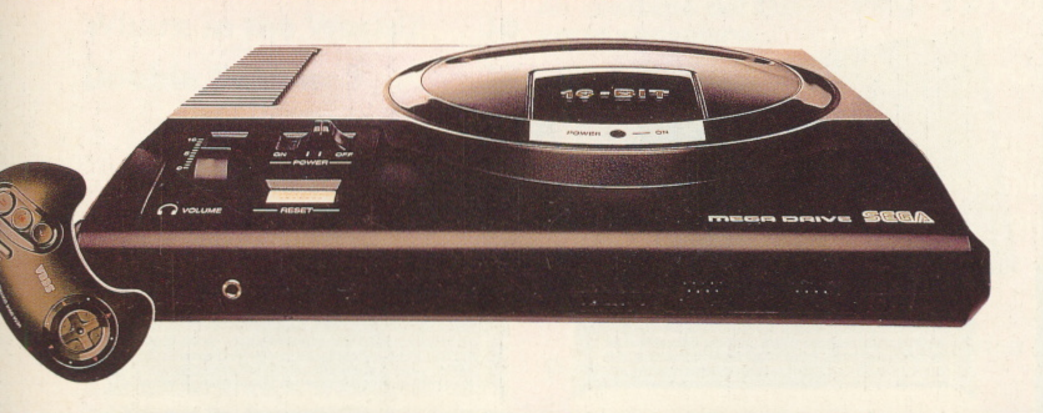






NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS. + I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendi

MAS GRANDE
DRIVE

MEGA PACK



24.690 PTS. +I.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!. MEGA DRIVE brilla a lo grande.



a del Mundo

SONIC 2

¡¡¡ROBOT

OK Pasarela: SONIC 2.
Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 7.
N. Jugadores: 1.
N. Vidas: 3.



Después de caer derrotado en la primera aventura, el Dr. Robotnik ha decidido raptar a Tails, el amigo del alma de Sonic que, para no variar, no va a permitir que se salga con la suya.

THE REVENGE OF ROBOTNIK.

Como antes he comentado, el Dr. Robotnik ha vuelto a encordiar a nuestro espinoso amigo raptando a Tails, su viejo colega, y a otros animalillos de los bosques animados.

Como parece no hacer aprendido, nuestro azul puercoespín le lanzó un ultimátum en el que le instaba a soltar a todos su rehenes a cambio de no hacerle nada. Como dicen que "no hay mejor sordo que el que no quiere oir", Robotnik hizo caso omiso y se encontró, de sopetón, con el ciclón Sonic detrás de él. Su sombra lo tapó y ante el acecho del bien, huyó a unas tierras





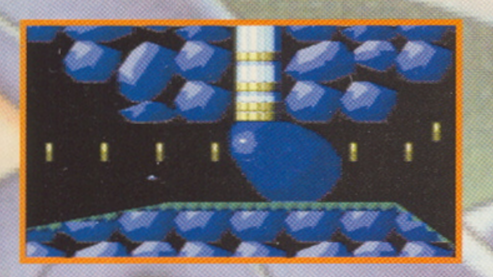


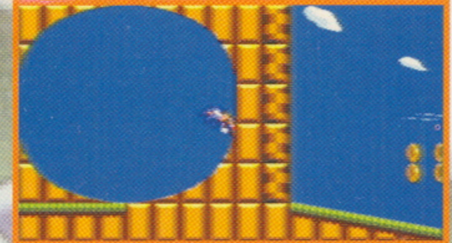






Los encargados de llevar a buen puerto el proyecto "Sonic 2" han incluido un montón de nuevas acciones que van desde volar en ala delta hasta montar vagonetas "indianescas" a velocidades de vértigo...







IK A BABOR!!!

lejanas que obligarían a nuestro héroe a poner toda la carne en el asador...

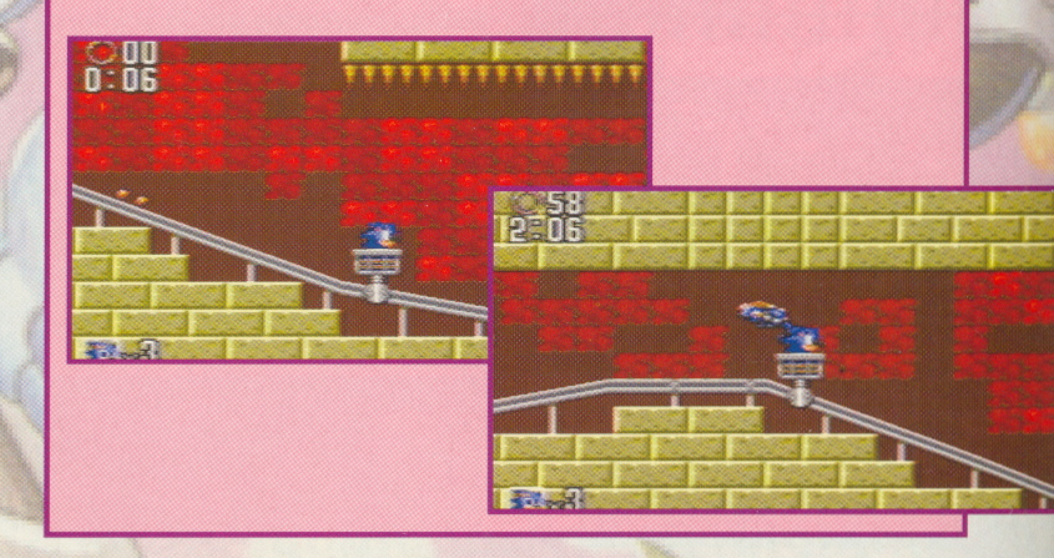
QUE CONTAR...

Describiros la esencia de este juego donde las correrías varias son las protagonistas es, como siempre digo, un atrevimiento vil y precoz de muy difícil resolución. Sonic ha vuelto, eso está claro, y no ha cambiado sus premisas fundamentales con formas de arcades variados, llenos de enemigos mil, caminos bifurcables y medios de transporte originalmente gratis que tendréis que utilizar forzosamente.

En "Sonic 2" han incluido una buena compañía, Tails, un zorrito que debe descender de algún lejano antepasado

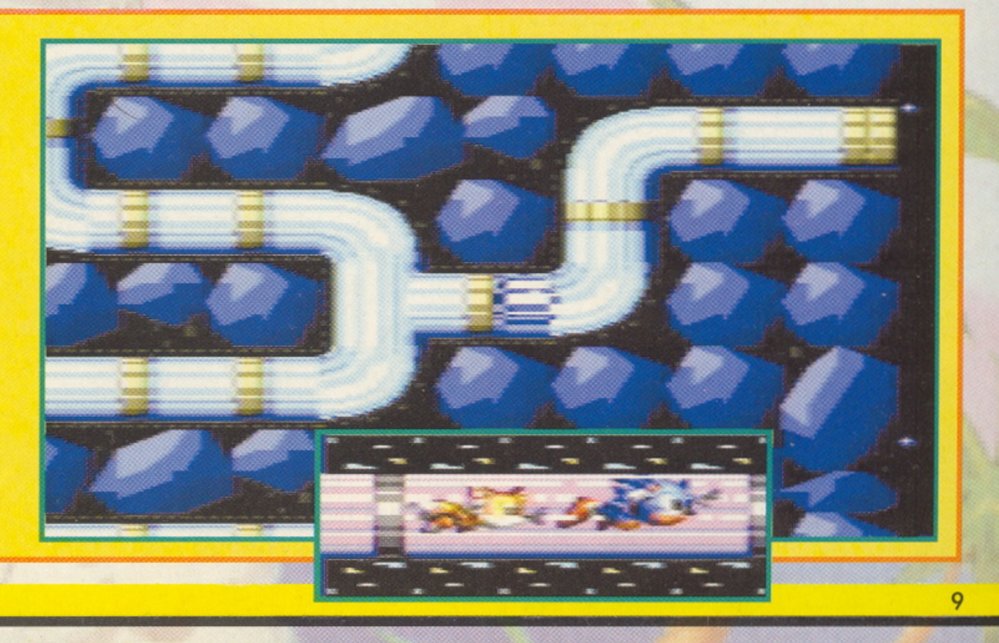
"THE TUNNEL CHASE".

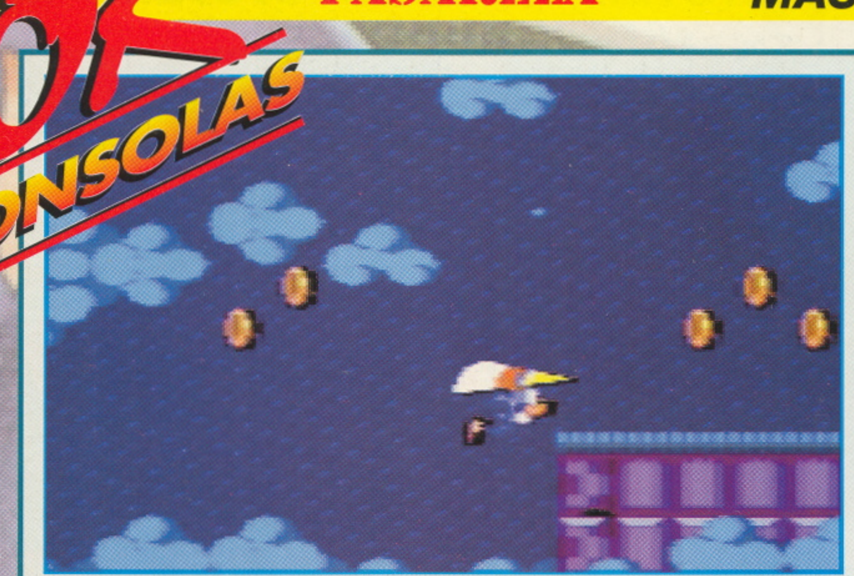
Cogiendo como nombre uno de los temas de la banda sonora de "Indiana Jones y el Templo Maldito" nos introduciremos en una persecución a "todo trapo" por esas cavernas del Dr. Robotnik. En estas vagonetas, de las que podremos salir siempre que queramos, tendremos que tener cuidado si llegasen a precipitarse al vacío y nos pillasen dentro.



TUBOS DE ENSAYO.

En algunas fases del "jueguecito" nuestro querido Sonic tendrá que apañárselas para utilizar una serie de conductos que le transportarán, casi instantáneamente hasta otros lugares escondidos. Tened cuidado por que algunos de estos canales puede llevaros donde no queráis...





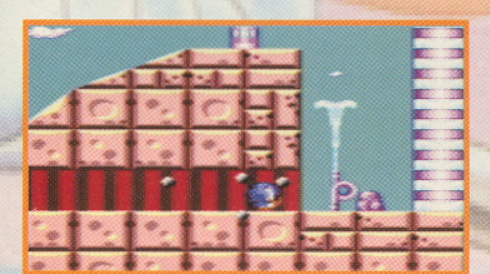
ECHA A VOLAR.

Una de las nuevas opciones que introduce este "Sonic 2" es la de hacer volar a nuestro azul héroe y como por lo visto era bastante difícil dotarle de unas alas han preferido fabricarle un artilugio "al uso" que pueda utilizar "buenamente".













salvado por Sonic en su primera andanza y que ha decidido aliarse con éste para acabar con la tiranía del Doctor.

Siete niveles contemplan a este cartucho, digno seguidor de las pautas marcadas por la primera parte y que se encuentra llena de nuevos peligros, bonitos gráficos y, sobre todo, una serie





de nuevas acciones que nuestro azulado personaje va a poder realizar. Desde volar sobre un curioso "ala delta", a transportarnos por unos sistemas de conductos o pilotar unas grises vagonetas en el más puro estilo "Indy".

Todo en "Sonic 2" ha sido previsto, no habiéndose dejado nada al azar.

DOBLE DE TODO.

"Sonic 2" es un gran juego, de esos que hacen subir el baremo a la hora de medir al resto por la perfección con la que ha sido realizado.

Este cartucho era previsible que destilara calidad por sus catorce costados, al igual que era presumible que recogiera ciertos toques de originalidad que de lo contrario hubieran hecho de esta segunda parte una simple continuación. "Sonic 2", oyentes y videntes, ha colmado nuestras espectativas con sobrada precisión, con "scrolles", gráficos y todas esas "cosas" técnicas que tanto nos gusta reseñar.

"Sonic 2", o lo que es lo mismo, el doble de "Sonic", es un juego que no puede faltar en "juegoteca alguna". Con eso ya está dicho todo.

J.L. "SKYWALKER"




Hola, Papá Nöel
Si quieres hablar con Papá Nöel sólo tienes que llamar al 903 300 082. Papá Nöel está esperando tu llamada para contarte los más hermosos cuentos de Navidad. Además podrás ganar uno de los 500 Game Watch Nintendo con Tetris y muchísimos regalos más.
903 300 082
" 60 Ptas. minuto + I.V.A.
42 Ptas. minuto + I.V.A.
noche y fin de semana."
"El 15% de las utilidades será destinado a una Asociación Benéfica que se ocupa de los niños de Yugoslavia.
(Mediante cheque verificado en su cuantía por Notario del Ilustre Colegio de Madrid, ante el que se depositará para la entrega a la mencionada Asociación)."
Nintendo®
TETRIS™
GAME WATCH
Nintendo

STREET FIGHTER II



OK Pasarela:
STREET FIGHTER II.
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía: CAPCOM.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1 ó 2.

NACIDO PARA ARRASAR

Lo primero que sorprende nada más abrir la caja es que el cartucho no pesa más que cualquier otro. Esto, como es lógico, no dice nada por sí mismo... por ahora. "Street Fighter II", huelga decirlo, es la conversión más directa y fiel que creo se haya realizado jamás para una consola o derivado. Una máquina que como sabréis ha batido todo tipo de récords de popularidad y que ofrece diversión desmesurada para uno o dos jugadores.



AL MEJOR DE TRES ASALTOS

Con esta pequeña idea se puede resumir su razón de ser. Tendremos que elegir entre uno de los ocho antológicos personajes, derrotarlos y después, en una última fase, enfrentarnos a cuatro distintos adversarios que no se andarán con broma alguna.

Para llevar a cabo nuestra noble misión contaremos con un variado catálogo de golpes que van desde puñetazos, patadas o variantes hasta unas llaves especiales que tienen más que ver con poderes místicos que otra cosa.

En cada uno de los tres asaltos dispondremos de un tiempo limitado para derrotar a nuestro enemigo tras el cual vencerá el que mayor cantidad de energía posea...

Por lo demás, y dando por hecho que me olvido de algo, este juego, si habéis visto el original callejero, es un compendio de grandiosas virtudes que lo asemejan en exceso, por no decir que supera en algunos momentos, al original.

JUGAR, JUGAR Y JUGAR...

En este juego, que anda a mitad de camino entre la perfección de las recreativas y la manejabilidad casera de una consola, es un

A CUATRO PASOS DEL FINAL

Cuando la cosa parezca "chupada" una vez que hayáis derrotado a vuestros siete adversarios contemplaréis cómo en el mapa aparecen tres puntos más que corresponden a Tailandia, EEUU y España donde os encontrar éis con cuatro enemigos finales.

Vega por España, armado con unas pseudo-espadas para dar certeras estocadas, Balrog el americano jugador de Las Vegas y Sagat desde Tailandia serán los encargados de curtirnos para darnos paso, si los derrotáis, a Mr. Bison, un ser de orígenes desconocidos que se interpondrá entre vosotros y vuestras aspiraciones de ganar el título









LOS PROTAGONISTAS

Ocho han sido los agraciados que van a poder optar al galardón de mejores luchadores del mundo. Aunque parezca que todos ellos se mueven por intereses puramente personales, lo cierto es que cada uno de ellos se juega em esta competición algo más que un simple título como Blanka, que ha de buscar a su madre para poder saber quién es en realidad.

Cada uno de ellos, como es lógico, posee unas características distintas pero que sopesadas no difieren mucho de unos a otros, es decir, mientras que Honda es menos móvil que Ryu sus golpen, en cambio, pueden llegar a ser más contundentes.

Los ocho héroes, por si no los sabéis (cosa que dudo), son: Ken y Guile de EEUU, Blanka de Brasil, Chu-li de China, Dhalsim de India, Zangief de Rusia y Ryu y Honda de Japón.










FASE DE BONUS

A medida que derrotemos a más y más adversarios tendremos la posibilidad de aumentar nuestro marcador accediendo a unas fases de bonus donde lo único que importa es destruir todo lo que se encuentre en pantalla antes de que se termine el tiempo.





compendio de buenas virtudes que no merecen otro calificativo que el de "mejor videojuego de la historia".

Calificativo que yo no he puesto y que medio-comparto si no fuera por un tal "Super Mario Kart".

"Street Fighter II" es, según lo expertos y entendidos en el tema, una conversión que supera, en algunos momentos, al original y del que no merece destacar nada por que todo en él es demasiado sobresaliente.

Recomendado para todo consolero viviente. Excepcional y único. ¡Que os aproveche!

¡Ah! por cierto, recuerdos a un/a jugadora llamada "Bruna" que nunca conseguía pasar, en el nivel fácil, de Chu-Li...

J.L. "SKYWALKER"

GOLPES VARIADOS

Cada uno de los ocho luchadores posee una serie de golpes totalmente personales que van desde patadas o puñetazos a caricias varias de corte violento que pueden llegar a mermar considerablemente la energía de nuestros contrarios...





















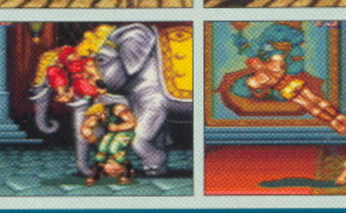










LLAVES ESPECIALES

Aparte de las llaves, puñetazos y patadas características, nuestro ocho personajes, aparte de los cuatro últimos poseerán una serie de argucias especiales que podrán usar libremente y que, en la mayoría de los casos nos reducirá considerablemente nuestro indicador de energía.











CONCURSO







¡DIEZ CONSOLAS NINTENDO! TE ESPERAN



1- ¿TIENES CONSOLA DE VIDEOJUEGOS EN CASA?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO
- ❑ 3- NS/NC

1.1- EN CASO AFIRMATIVO:
- ❑ 1- SI, MAS DE UNA
- ❑ 2- SI, UNA
- ❑ 3- NS/NC

1.2- EN CASO NEGATIVO:
- ❑ 1- VOY A COMPRALA
- ❑ 2- UTILIZO LA DE AMIGOS
- ❑ 3- OTROS(Indícalos)

2- ¿QUE CONSOLA TIENES?
- ❑ 1- NINTENDO (NES)
- ❑ 2- MASTER SYSTEM
- ❑ 3- SUPER NINTENDO
- ❑ 4- GAME BOY
- ❑ 5- MEGA DRIVE
- ❑ 6- GAME GEAR
- ❑ 7- NEO GEO
- ❑ 8- LYNX
- ❑ 9- TURBO GRAFX
- ❑ 10- OTROS (Indícalos)

3- ¿TIENES VIDEOJUEGOS PARA TU CONSOLA?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO
- ❑ 3- NS/NC

3.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTOS?
- ❑ 1- MENOS DE 5
- ❑ 2- DE 6 A 10
- ❑ 3- DE 11 A 20
- ❑ 4- MAS DE 20

4- ¿QUE TIPO DE JUEGOS SON TUS PREFERIDOS?
- ❑ 1- ARCADE
- ❑ 2- DEPORTIVOS
- ❑ 3- DE ROL
- ❑ 4- TIPO PUZZLE (TETRIS)
- ❑ 5- OTROS (Indícalos):

5- ¿CUANTO TIEMPO JUEGAS CON UN MISMO JUEGO?
- ❑ 1- MENOS DE 1 MES
- ❑ 2- EL MES QUE LO COMPRO
- ❑ 3- DE 2 A 6 MESES
- ❑ 4- DE 6 MESES A 1 AÑO
- ❑ 5- MAS DE 1 AÑO
- ❑ 6- NS/NC

6- ¿QUE ES LO QUE MAS VALORAS DE UN JUEGO?
- ❑ 1- GRAFICOS ❑ 4- JUGABILIDAD
- ❑ 2- SONIDO ❑ 5- MOVIMIENTOS
- ❑ 3- ORIGINALIDAD ❑ 6- OTROS (Indícalos)

7- ¿COMPRAS NORMALMENTE REVISTAS DE CONSOLAS?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO ❑ 3- NS/NC

7.1. EN CASO AFIRMATIVO ¿CUANTAS REVISTAS COMPRAS?
- ❑ 1- UNA ESPORADICAMENTE
- ❑ 2- UNA TODAS LAS SEMANAS
- ❑ 3- UNA TODOS LOS MESES
- ❑ 4- DOS AL MES
- ❑ 5- LAS LEO PERO NO LAS COMPRO
- ❑ 6- NS/NC

8- CLASIFICA POR ORDEN LAS TRES MEJORES REVISTAS DE CONSOLAS:

PRIMERA
SEGUNDA TERCERA

9- ¿CUANTO TIEMPO HACE QUE CONOCES OK CONSOLAS?
- ❑ 1- A TRAVES DE ESTE NUMERO
- ❑ 2- DE 2 A 4 SEMANAS
- ❑ 3- DE 5 A 8 SEMANAS ❑ 4- NS/NC

10- ¿CUANTOS NUMEROS HAS COMPRADO DE OK CONSOLAS?

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ TODOS ❑ NS/NC

11- EVALUA DEL 1 AL 5 LOS CONTENIDOS DE OK CONSOLAS (1=MALO, 2=REGULAR, 3=BUENO, 4=MUY BUENO, 5=EXCELENTE)

OK NEWS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
OK PASARELA	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
OK TRICKS & TRACKS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
POSTERS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
MAPAS	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5
DIBUJOS LECTORES	❑1	❑2	❑3	❑4	❑5

12- ¿QUE PREFIERES ENCONTRAR EN LA REVISTA OK CONSOLAS?
- ❑ 1- MAS MAPAS
- ❑ 2- MAS POSTERS
- ❑ 3- MAS PAGINAS DE INFORMACION
- ❑ 4.- CONCURSOS
- ❑ 5.- COMPRA/VENTA ENTRE LECTORES
- ❑ 6.- OTRAS SUGERENCIAS

13- DANOS TU LIBRE OPINION SOBRE OK CONSOLAS:

Lo mejor:
Lo peor:

14- ¿ERES SUSCRIPTOR DE OK CONSOLAS?
- ❑ 1- SI
- ❑ 2- NO ❑ 3- NS/NC

15. ¿QUE REGALO TE GUSTARIA PARA LOS SUSCRIPTORES?
- ❑ 1- DESCUENTOS
- ❑ 2- JUEGOS
- ❑ 3- OTROS (Indícalos):

16. TAMAÑO DE LA REVISTA
- ❑ 1- MAS GRANDE ❑ 2- MAS PEQUEÑA
- ❑ 3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC

17. GRUESO DEL PAPEL
- ❑ 1- MAS GRUESO ❑ 2- MAS FINO
- ❑ 3- COMO ESTA ❑ 4- NS/NC

Participa en nuestro concurso y gana una consola Nintendo, sólo tienes que darnos tu opinión sobre Ok Consolas. Contesta todas las preguntas, rellena el cupón y envíalo a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Enero 1993)

Con tu participación en nuestro concurso nos ayudas a realizar una revista que responda más a tus gustos y necesidades sobre nuestra común afición: las CONSOLAS y su mundo.

Bases del concurso:

■ Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se realizará el sorteo de los premios ante notario.

■ Las cartas deberán recibirse antes del día 15 de enero de 1993 (se tendrá en cuenta la fecha del matasello).

■ El sorteo se realizará el día 15 de enero de 1993 ante notario y la lista de ganadores se publicará en el número correspondiente a la cuarta semana de enero de 1993 de OK CONSOLAS.

■ La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCION:

CIUDAD: C.P.:

PROVINCIA:

TELEFONO:

EDAD: PROFESION

Rellena y envía tu cuestionario a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK CONSOLAS" a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción 15 de Enero 1993)

OK Pasarela: TOM & JERRY
Consola: NINTENDO
Distribuidor: SPACO S.A.
Compañía: HI TECH EXPRESSIONS
Jugadores: 1
Vidas: 3 y continues

TOM & JERRY
COMO EL GATO Y EL RATON

Los dos son superdivertidos, pero esta vez, le ha tocado el papel de malo a Tom, el gato, que ha tenido la nada genial idea de secuestrar al sobrino de Jerry, de nombre Tuffy, de profesión travieso. Para ponérselo más difícil aún a nuestro orejudo héroe, Tom ha subido a Tuffy al ático, le ha atado de pies y manos y se ha sentado a esperar la llegada del tío Jerry... ¡menudo lío!

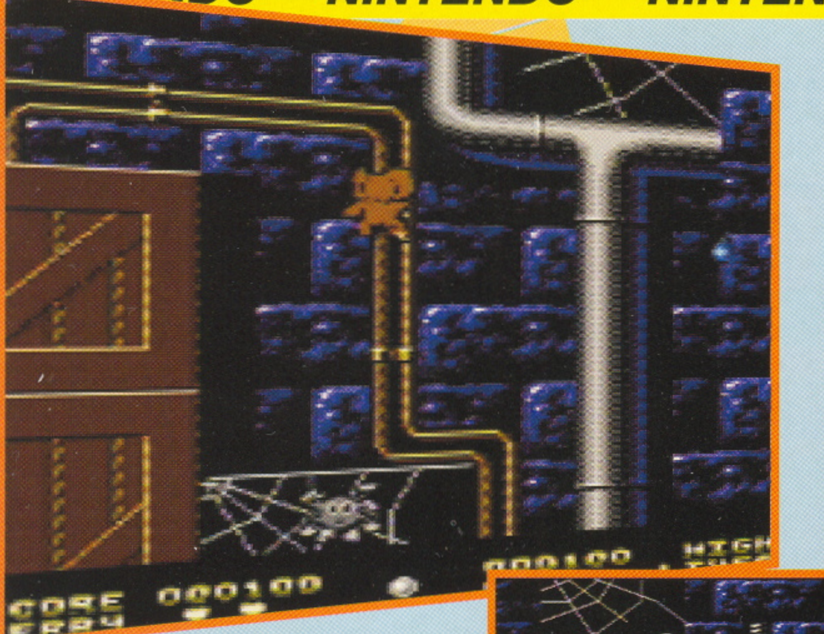


EN UN RINCON DEL SOTANO...

De cuyo nombre ahora mismo no tengo ni idea, transitaba con apariencia de tranquilo un indomito roedor que por su bravura llamaban el temido... Jerry.
Un buen día, el gato que habitaba la misma morada decidió, harto de sus continuas pifias, secuestrarle al más pequeño miembro de su familia, su sobrino Tuffy y tomarse cumplida venganza. Así comienza esta historia que se ha montado de manera "dibujera" para la conocida ochobitera de la saga Nintendo.
Tom lleva una gran ventaja por delante ya que, como todo el mundo sabe, los gatos tienen siete vidas. No importa, Jerry conseguirá que con un par de flexiones y unos saltitos acorde con sus ágiles patitas multiplicar por cinco las tres vidas que en un principio posee. Todo sea por salvar a su tierno sobrino Tuffy, que vino a hacerle una corta visita y como no se de prisa en subir del sótano al ático, lo más probable es que se pierda el próximo curso de guardería.

UN RATON DE ARMAS TOMAR

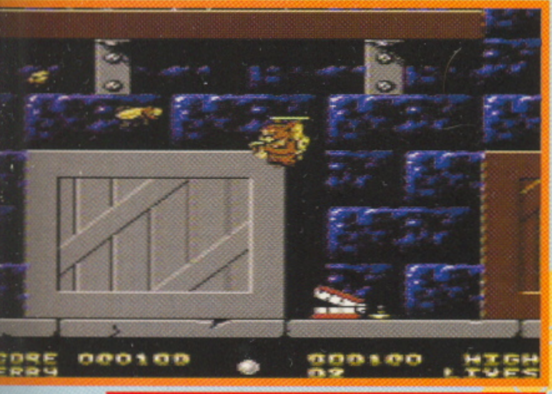
Jerry deberá de sortear infinidad de peligros vivientes y no tanto. Para ello dispone de unas canicas coleccionadas pacientemente para la





Tom & Jerry retrata fugazmente la polémica legendaria del gato y el ratón.

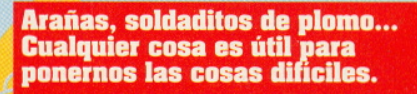
ocasión y que tienen dos virtudes de relevancia: primera, son ilimitadas; segunda, acaban con los enemigos con una o dos de ellas. Los peligros pueden venir a modo de fauna, es decir, abejas, arañas, bichos raros, etc... o bien representarse como muñecos, cables de luz, tuberías de vapor e incluso gotas de agua y dentaduras postizas.
Su objetivo es muy claro: ver a Jerry tocando el arpa y ascendiendo lentamente hacia el cielo impulsado por unas alas que se acoplarán a su transparente cuerpo.
Y claro, yo me pregunto : ¿Unas canicas para tan peligrosos contrincantes?, y yo me respondo : ¡No hombre!, durante el juego te aparecerán diversos objetos defensivos como chicles, martillos, cuchillos, tinta invisible, tazas de agua, taladros o naftalina que te ayudarán en cantidad en la nada fácil tarea de quitarlos de enmedio y que según los cojas pasarán a formar parte de tu herencia personal.
Aún así lo más importante será comer queso porque lograrás energía extra y puntos de bonificación que podrían otorgarte alguna que otra vida extra, que nunca viene mal. Además existen las ratoneras, por las que podrás pasar a pantallas de bonificación o a otros niveles de la casa. No lo olvides Jerry, Tom te está esperando con las garras afiladas que vayas a salvar a Tuffy, ¡cuidado!



Cuando nuestro ratón preferido muere su espíritu sube a los cielos....

FELINA OPINION

Gráficos en el orden habitual de los ocho bits de la Nes, música agradable y un alto poder de "pique" personal son los valores de la balanza, lado izquierdo. En el lado derecho, la dificultad y la lentitud incomprensible en ciertas zonas del juego, nos pondrán muy, pero que muy nerviosos.



Arañas, soldaditos de plomo... Cualquier cosa es útil para ponernos las cosas difíciles.

F.J. "Comet Tronner"



SUPER SMASH TV

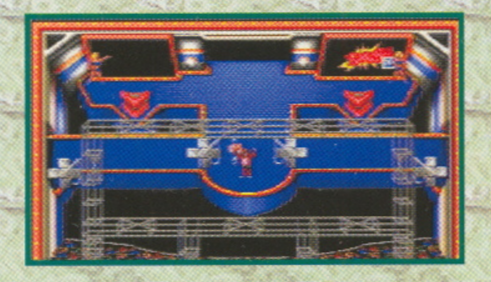
NUMERO UNO DE AUDIENCIA

OK Pasarela: SUPER SMASH TV.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: FLYING EDGE.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 4.
N. Jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 7.

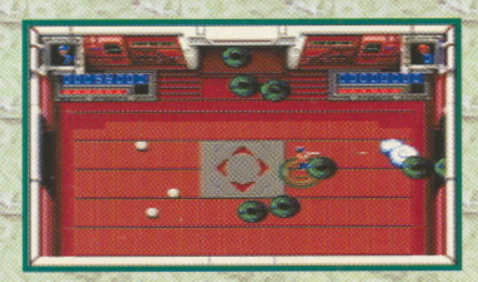
Smash Tv es un programa que será retransmitido en el año 1999 y que contará con numerosos adictos por la cantidad de violencia que en él se desata, los peligros que acechan a los concursantes y los multimillonarios premios que reparte...

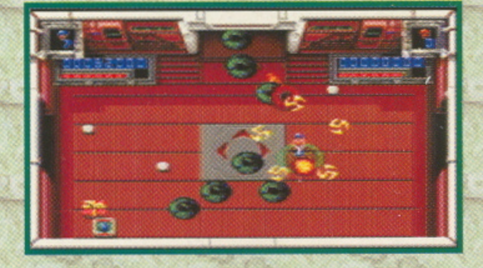


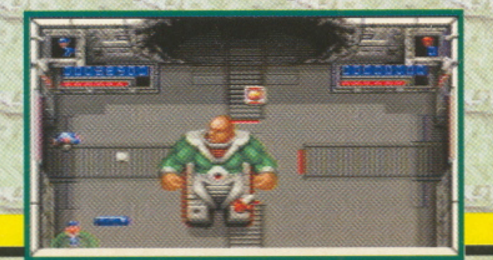












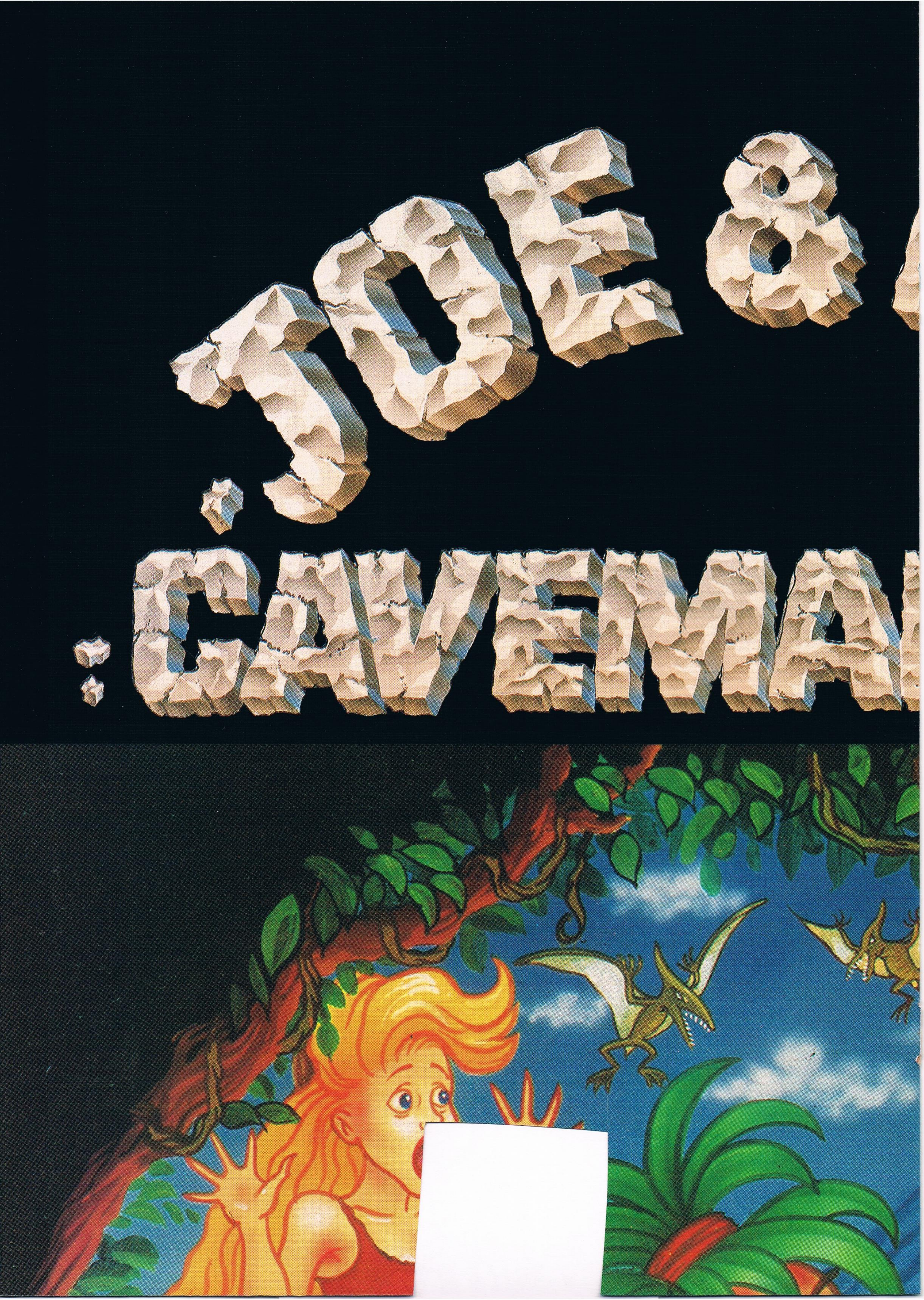


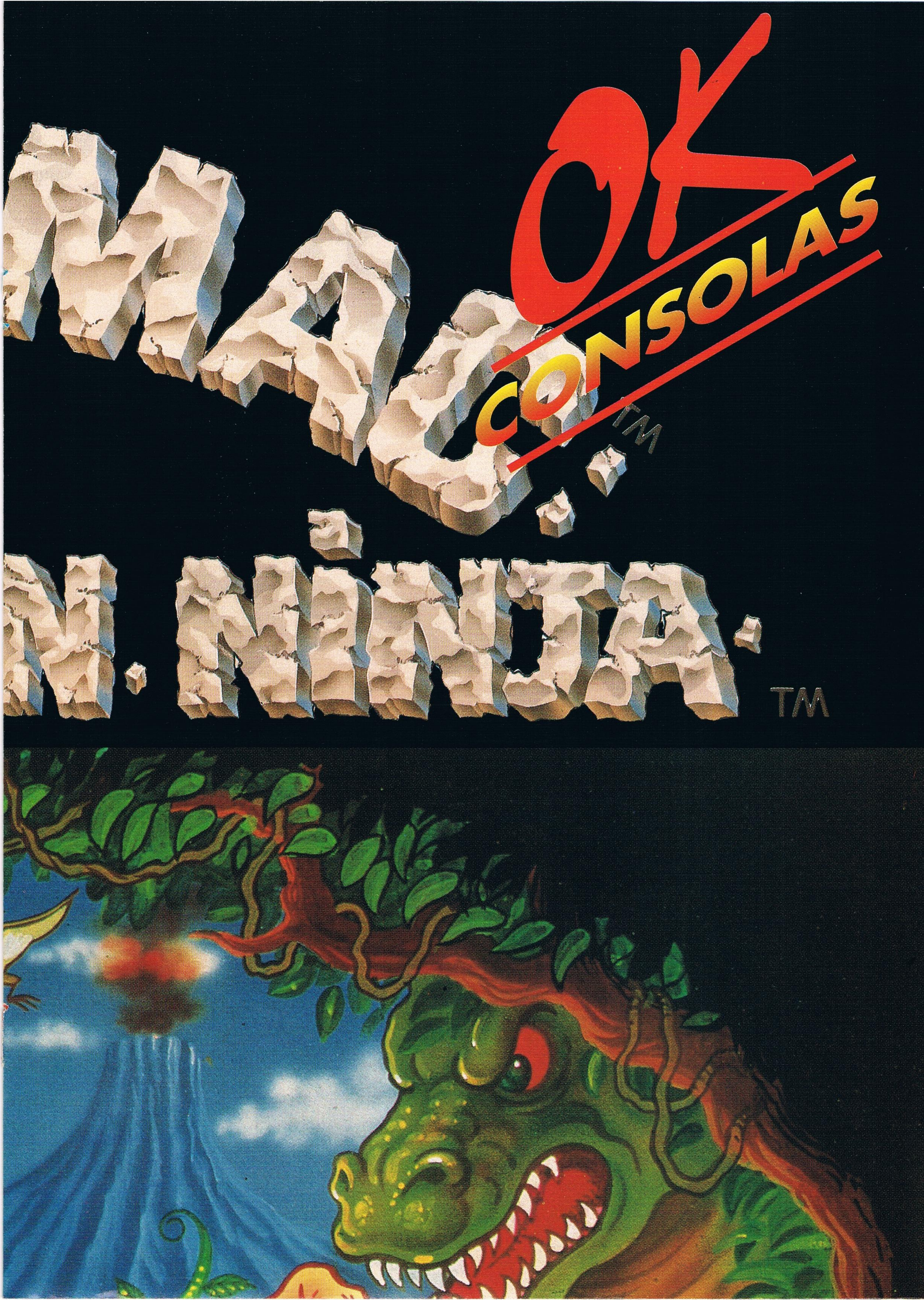
LA VIDA ES JUEGO

En "Super Smash TV" nada tiene más valor que la vida del propio concursante. Y es que las cuatro fases de que consta el juego son un baremo perfecto para calibrar la capacidad o el instinto de supervivencia con el que cuenta nuestra cobaya televisiva.

En este juego, que retoma con ligereza el drama de quién no posee medios y ha de poner su vida al servicio de la "plata", nuestra única, iniciática y definitiva misión consistirá en recorrer todos y cada uno de los platós con los que cuenta el estudio destruyendo todo lo que nos aceche, léase "se mueva".

Por que no os podéis imaginar


JOE
CAVEMA


OK
CONSOLAS
MAC
N. NINJA
TM
TM




Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)



Nº 8 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
OTRA SEMANA DE DIVERSION
SUPERMAPA DUCK TALES LA AVARICIA ROMPE EL SACO
U.N. SQUADRON CONVIERTETE EN UN "TOP GUN"
THE TERMINATOR PRESENTE CONTRA FUTURO
8 414090 101943 00008
LA MEJOR AVENTURA DE ARTES MARCIALES JAMAS VISTA!
DOUBLE DRAGON III
Acclaim
Nintendo
DOUBLE DRAGON III LA VIOLENCIA CONTINUA
NHLPA HOCKEY 93 ¡SACA PARTIDO DEL HIELO!



TE PROPONE

SI QUIERES ESTAR INFORMADO... ¿OK?



OK ...



¡QUIERES ESTAR INFORMADO!

TUS SUPER REVISTAS



CONSOLAS

REVISTA MENSUAL

TE ESPERAN EN EL QUIOSCO







600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº4 • 1992

Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid

Incluye disco de 3 1/2'

CURSE OF ENCHANTIA

A las puertas de la fantasía

Como llegar al final del Ishar y Heart of China



ASHES OF EMPIRE

Real como la vida misma

Sensacional poster de regalo: TRACY, LA CHICA DEL ETERNAM

8 414090 201261
00004
Editorial Nueva Prensa S.A.



SUPER
CONSOLAS
375 ptas. • Nº1
¡APUNTATE A LA MARIO MANIA!
¡POR FIN! MAPAS Y SOLUCIONES DE «SUPER MARIO WORLD»
MEGA REPORTAJE DE «SUPER MARIO KART»
«SUPER MARIO PAINT»: JUGANDO A PINTAR
¡TODOS LOS TRUCOS Y MAPAS QUE NECESITAS PARA LLEGAR AL FINAL DE TUS JUEGOS FAVORITOS!
KONAMI
TURTLES II
THE ARCADE GAME
TURTLES II: MARCHA NINJA PARA TU CONSOLA
MEGA DRIVE
CASTLE OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
CASTLE OF ILLUSION TODOS LOS SECRETOS PARA RESCATAR A MINNIE
00001
8 414090 202770

las hordas de cyborgs que os van a atacar por varios lados a la vez. Miles, tal vez millones y todos con una sóla idea en la cabeza: No permitiros ganar el premio "gordo". No os olvidéis tampoco de los tanquecillos de poca monta que rondarán por la pantalla como si tal cosa o los soldados que, apostados en unos nidos de ametralladoras, os van a disparar ciento y una balas de verdad, de las que hacen daño.

Tras estas lógicas características de cualquier arcade que se precie se esconden las armas, bonus, regalos anticipados y enemigos final de nivel de turno pero que, a excepción de la mayoría, tiene una razón de ser plenamente justificada.

CIENTO Y LA MADRE.

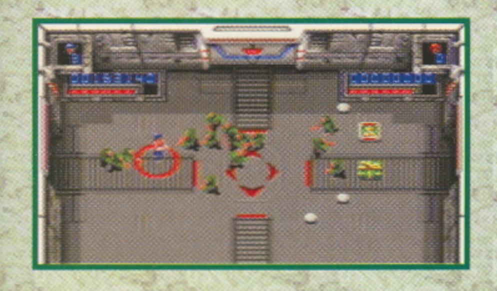
Lo que más sorprende todas y cada una de las pantallas o, mejor dicho, el denominador común de cada una de ellas es la ingente cantidad de enemigos animados que hacen acto presencia. Si algún día tenéis la curiosidad de contarlos mientras vuestro hermano juega no dudéis en decírmelo por que es una cuestión que me interesa.

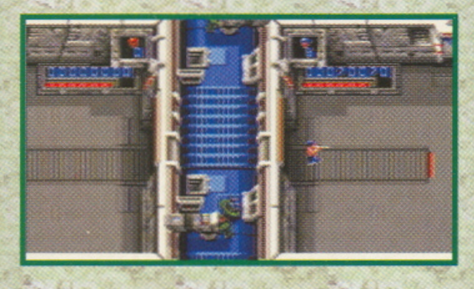




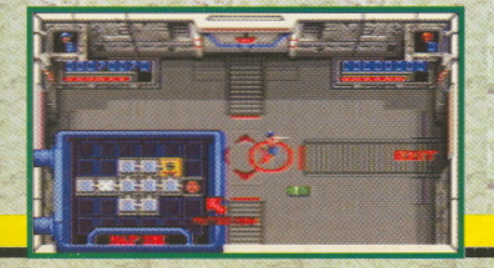
DOBLE PAD, DOBLE FACILIDAD.

Existe un modo de juego para un jugador en el que se han de utilizar dos pads con los que podréis controlar, indistintamente, tanto los movimientos de vuestro concursante como la dirección de sus disparos. Más fácil y divertido y, sobre todo, mucho más fiel a la máquina que le da nombre.









!MIRAR A LA CAMARA¡.

Super Smash TV es la versión para la "dieciseisbitera" de la familia Sega de un maquinero videojuego que ha hecho, y hace, furor allí donde aparece. Ya sentó precedentes en Super Nintendo y Nintendo, no tantos en Master System, pero mantiene una premisa que lo ha hecho tan conocido: es una idea sencilla pero super-divertida.

A nivel técnico el juego derrocha buenas maneras, con "scrolles" perfectos y movimientos de personajes totalmente suaves y controlables, especialmente en la opción de un jugador con dos pads, además de una dificultad ajustada que se diluye cuanto más se juega.

Por lo demás... qué decir. Acción a raudales y jugabilidades varias que desembocan en un gran cartucho para todos los "Mega Driveros" del mundo universal.



Birrecomendable e infinitamente divertido.

J.L. "SKYWALKER"





OK Pasarela: Hyperzone
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Spaco, S.A.
Compañía: HAL.LAB.INC.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3. N. Fases: 8.

La Tierra está inundada de población, los recursos energéticos y alimenticios son el motivo de continuas guerras que conducen al planeta a la destrucción total. La solución está en la colonización del espacio, pero éste se encuentra algo revueltillo debido a los residuos y radiaciones que sufre desde años ha...

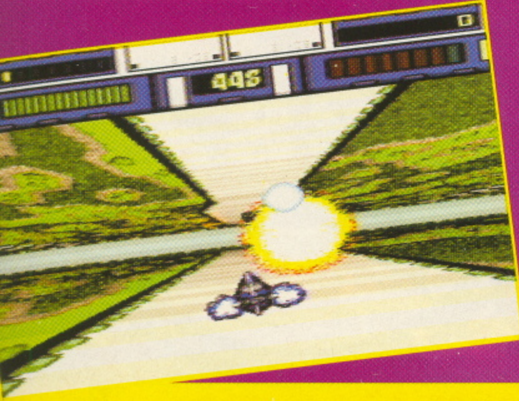


HYPERZONE

LA CONQUISTA DEL ESPACIO



LA MISION.
La responsabilidad que posees es la de limpiar la galaxia de elementos extraños, ya sean formas de vida o formas de asteroide, para que la raza humana pueda extender sus brazos en mundos nuevos, paliando así, la acuciante situación actual.



La nave con la que comienzas el juego te parecerá un seiscientos en el París- Dakar, pero no te preocupes en exceso, ya que si demuestras que eres un consumado piloto, obtendrás mejores aparatos con los que seguir explorando.
La Hyperzona, es un "nombrejo" de origen harto desagradable que alguien con carrera de científico consumado da a cualquier lugar del Universo al que le faltan sprites suficientes para arrimarse y comprobar por sí mismo su origen.
Esto viene a decir que los seres, asteroides y otras "pequeñeces" que te aparecen en el camino, tiene derecho de abollar tu nave hasta la destrucción con el único consuelo de que quede presupuesto suficiente como para probar con otra.

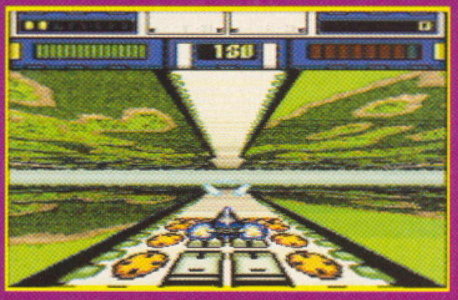
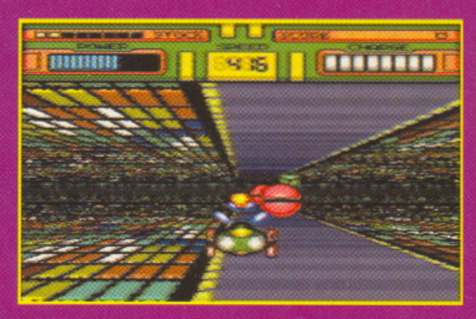
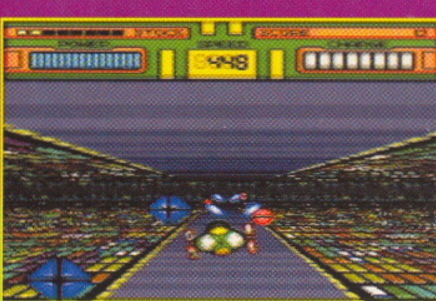
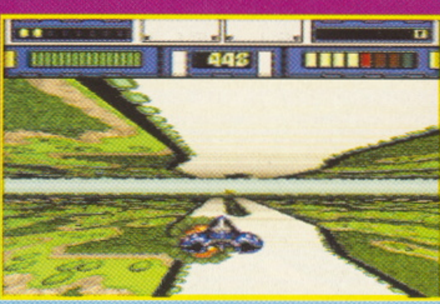
HYPERZONA.
Pues bien, como decía, está Hyperzona (que no Arizona), está a su vez compuesta por otras ocho zonas más en las cuales tus reflejos, sangre fría y nervios de acero serán puestos a prueba hasta la saciedad. Ni que decir tiene que a medida que te vayas paseando por el espacio con éxito, uséase, atravesando niveles sin mayores problemas, tu "carro" dejará poco a poco de parecerse al del

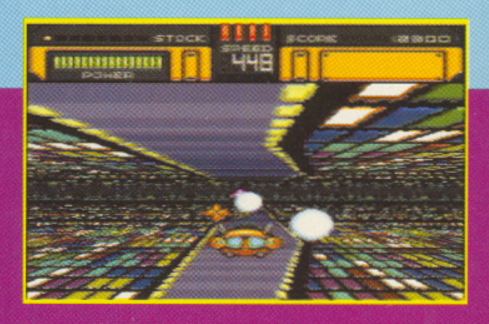
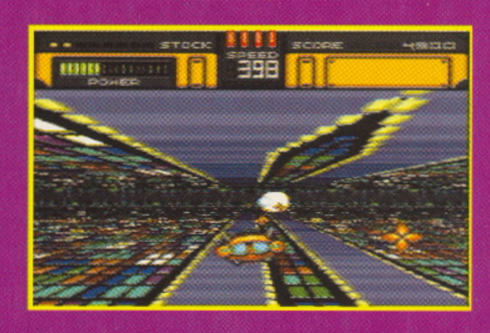
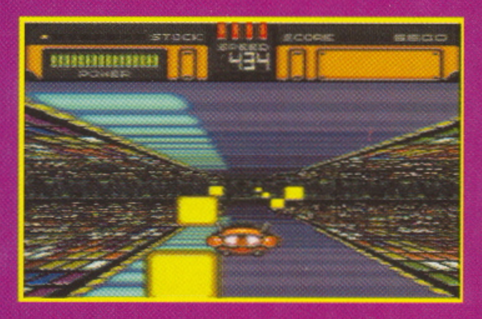
famoso cantante o tonadillero y entrará a formar parte del garaje particular de Darth Vader. Las armas aumentarán su potencia proporcionalmente también, pero para eso habrá que machacarse mucho "bicho" y mucho adoquín galáctico.

Un consejo, no os salgáis demasiado de los bordes del camino señalado porque vuestra barra de energía podría descender vertiginosamente y

OCHO ENDIABLADOS SISTEMAS GALACTICOS COMPONEN LA INCOLONIZABLE HYPERZONA.

hacer que la nave explotara sin remedio. Otro consejo, esquivar los disparos de las malformadas cosas que se pasean por tu pantalla y procurad no chocar contra ellas, así también se rompe tu nave. Otro consejo más, ni muy deprisa, ni muy despacio, siempre a la velocidad justa, ya que algunos de estos... ¿seres? tienen pensamientos muy particulares sobre los que es el movimiento. Consejo final, ¡echaros una partidita!

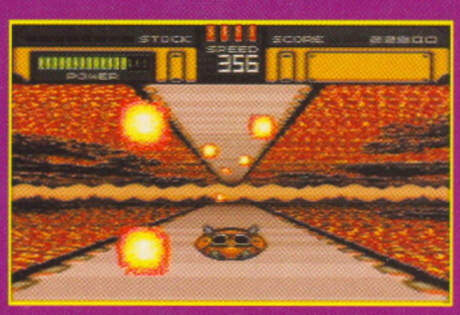
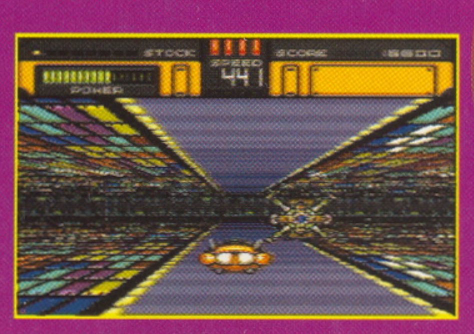





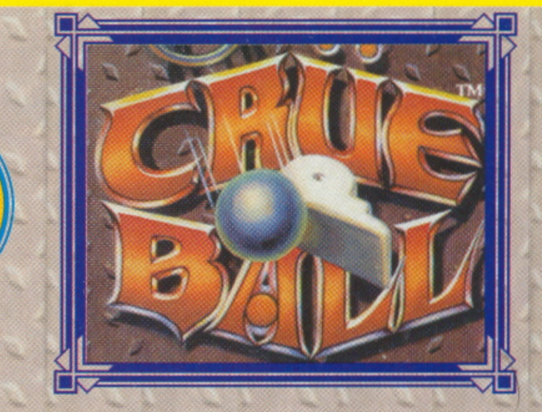
MISION CUMPLIDA.

Aunque gráficamente, no podamos decir que se han aprovechado todas las posibilidades existentes, lo que más llama la atención es la variedad de situaciones que se nos pueden plantear y lo difícil que puede llegar a ser el superarlas con éxito. Diríamos que es una carrera de obstáculos de la familia del "Tetris" con reminiscencias "F-Zero" y muy, muy adictivo.

F.J. "Comet Tronner"


OK Pasarela: CRÜE BALL.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ELECTRONICS ARTS.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 9 Volúmenes.
N. Jugadores 1 hasta 4.
N. Vidas: 4 bolas.





PURO HEAVY METAL

Los gráficos suben y bajan al son de las notas musicales. Los tonos estridentes hacen mella en los oídos de la gente y la bola rebota contra las paredes metálicas acompañando la función... el concierto acaba de comenzar.

EL CARTUCHO MAS DURO.
Si echáis una primera mirada a la carátula veréis que tanto los dibujos como los textos hacen referencia a cierto toque "heavy", tanto de gráficos como de sonidos.

Pero lo original del tema no es que estemos hablando de un juego normal, arcade, en el que tenemos que rescatar a nuestra "hembra" de las garras de una banda de mafiosillos de tres al cuarto, no, aquí de lo que se trata es de que consigamos la mayor cuenta de puntos posibles, bien sea en una competición contra nuestra propia conciencia o contra dos, tres o cuatro "heavylongos" que estén dispuestos a acompañarnos.



PINBALL A SECAS.
Después de ver aquél jueguecillo tenebroso de bolas, petacos y derivados llamado "Dragon's Fury" los señores de Electronic Arts no han dudado en seguir explotando el filón con un cartucho de iguales usanzas y parecidas opciones.

Opciones que se resumen con las contínuas carambolas con las que nos sorprenderá nuestra

Motley Crue ha sido el grupo encargado de poner músicas a este cartucho de corte recreativo.



pelotita, yendo y viniendo contra una serie de objetos puestos "aposta" y que pueden alegrarnos / entristecernos en un espacio de tiempo muy reducido.

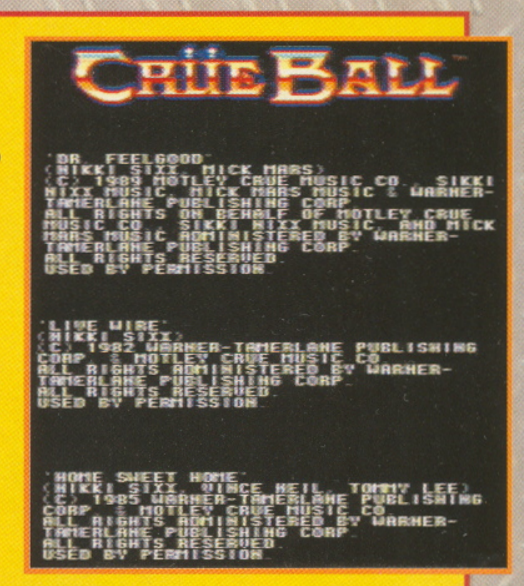
Nuestra misión, de todos modos, consistirá en superar los 9 volúmenes, o fases, de que consta cada partida y que os van a obligar desde destruir tres calaveras "mutoides" a un par de varias dianas mal puestas y bien pensadas.

MOTLEY CRUE.

Una de los sorpresivos detalles con los que cuenta este cartucho es la posibilidad de escuchar, si somos "fans", algunos de los éxitos de la famosa banda. "Dr.

FEATURING: MOTLEY CRUE.

Una de las cosas que más llaman la atención de este juego es la inclusión de tres temas de la banda "heavy" Motley Crue. Estos tres temas, que son "Dr. Feelgood", "Home Sweet Home" y "Live Wire" son un aderezo importante que atraerá tanto a fanáticos de este tipo de músicas como escépticos que quieran comprobar cuál es el peso específico de una mezcla tan explosiva.

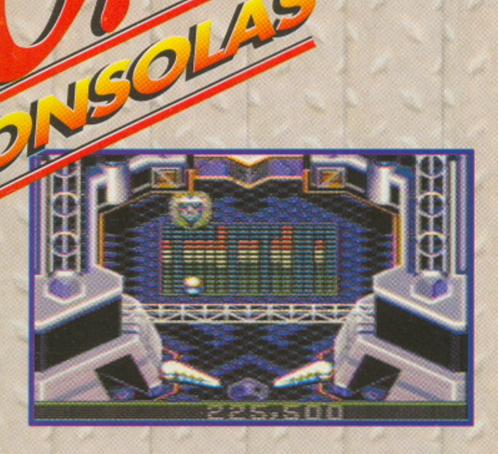


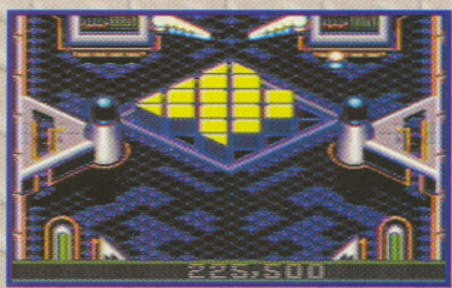


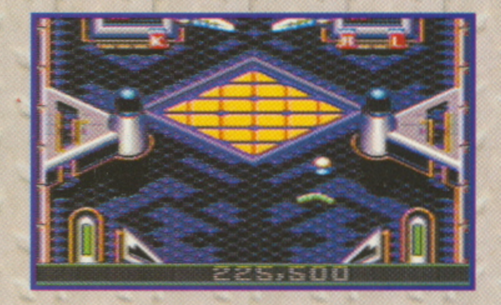


9 volúmenes, o niveles, conforman este juego de "Pinball" totalmente dinámico y "heavy" que han decidido marcarse los señores de Electronic Arts tras los éxitos consoleros de "Dragon´s Fury".







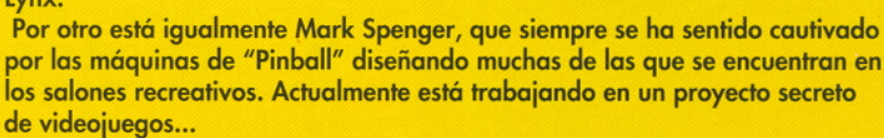




UN "STAFF" DE LUJO.

Para la realización de este cartucho los señores de Electronic Arts no se han andado con "chiquitas" y han recurrido a un nutrido y consumado grupo de "facedores" de videojuegos.

Por un lado está Lou Haehn que ha diseñado software para compañías tan prestigiosas como Tandy, Apple, IBM o videojuegos para ordenadores Pc y consolas Atari Lynx.



Por otro está igualmente Mark Spenger, que siempre se ha sentido cautivado por las máquinas de "Pinball" diseñando muchas de las que se encuentran en los salones recreativos. Actualmente está trabajando en un proyecto secreto de videojuegos...

Y por último se encuentra Brian Schmidt, que ha compuesto música y creado efectos sonoros para cerca de una treintena de proyectos de máquinas de "Pinball".

Feelgood", "Homo Sweet Home" y "Live Wire" son tres de las composiciones del grupo con las que podremos deleitarnos a la vez que hacemos rebotar en los petacos a la, algunas veces, maldita pelotita.

ANTE TODO... DIVERSION.

Dejando de un lado las aficiones musicales de cada uno, y reconociendo el gran papel que las melodías desempeñan en este cartucho, no podemos dejar pasar las buenas cualidades técnicas de las que hace acopio: Gráficos escasos pero excelentemente bien realizados, músicas que, aún no habiendo oído las originales, podemos tildar de "marchosas" y "super-ambientales" y una jugabilidad fuera de toda duda que culmina, muy a menudo, con una adición "perenne" que no conseguiréis rebajar aunque os lo propongáis.

Un cartucho super divertido recomendado a duros de postín, calaveras de alegres andanzas o estudiantes de tercer grado con opción de compra. Técnicamente sensacional. Increiblemente jugable y, a todas luces, explotable.

J.L. "SKYWALKER"

"Crüe Ball", que en un principio debería haberse llamado "Twisted Flipper", es un juego de "Pinball" en toda regla que asombra por sus "heavys" melodías "made in Motley Crue"...





PHANTOM AIR MISSION

¡ECHA A VOLAR!

OK Pasarela: PHANTOM AIR MISSION
Consola: GAME BOY
Distribuidor: ERBE
Compañía: ACTIVISION
Jugadores: 1

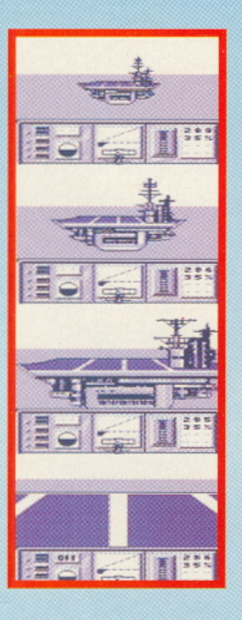
Sí amigos, ha llegado el momento de la verdad, se acabaron los vuelos de rutina y la tranquilidad, esta misión es real. Tendrás que demostrar que, ahí arriba, tú eres invencible. De todos modos, que no cunda el pánico, recuerda que, por si las moscas, llevas un paracaídas.

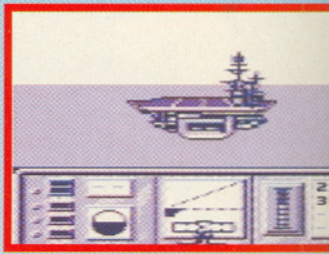
EN PIE DE GUERRA

Por fin llegó el día "D", la hora "H", sólo falta la última llamada del presidente. El portaviones "California" está repleto de actividad, los radares detectan aparatos enemigos fuertemente armados, dispuestos a destruir su objetivo. Ponte a los mandos de tu PHANTOM y despega. Tu país, y todo el mundo están pendientes de tí.









UN CAZA MUY ESPECIAL

El argumento del juego es tan sencillo como complicado llevarlo a cabo. Cada vez que realices una misión, deberás esperar que, desde control, te den permiso para aterrizar. Una vez en el portaaviones, llena los depósitos, porque otra misión, más arriesgada aún, te espera allá arriba.

Tu caza dispone de un cuadro de control, nada sofisticado, pero sí muy útil y sencillo de manejar, que te indica las coordenadas (en grados y kilómetros). Si además pulsas el modo select, podrás conocer las de tu rival. Cuando te encuentres un poco perdido, presiona (start) y aparecerá un mapa donde controlarás la posición de tu caza y el de tu enemigo. Una vez que lo tengas a tiro, utiliza, para derribarlo, los misiles de crucero, si has agotado tu munición, hazlo con la ametralladora, un método que, te llevará más tiempo, pero que es igualmente eficaz.

¡VAYA SORPRESA!

Verdaderamente, lo ha sido. Si mi memoria consolera no me falla, es el primer simulador de este tipo que sale para Game Boy. En cuanto al juego, está bien presentado, originalmente planteado y sobre todo muy bien acompañado musicalmente. La pega, los gráficos, ¿dónde están?, sin embargo no parecen algo fundamental dentro del cartucho.

En definitiva, si te gustan este tipo de juegos, te lo recomendamos sin nigún género de dudas, sobre todo, por aquello de la novedad. No es un mal comienzo.

Luis Esteban Martín.



OK Pasarela: JOE&MAC
Consola: SUPER NINTENDO
Distribuidor: ERBE
Compañía: ELITE
Fases: 9
Jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5

JOE & MAC CAVEMAN NINJA
DOS TROGLODITAS DE ARMAS TOMAR

Cuando el pueblo fue saqueado no podían ni imaginarse la aventura que iban a vivir por esos accidentes geográficos de la prehistoria. Pero lo que tampoco podían imaginarse era la repercusión consolera de sus andanzas.





Este "Joe & Mac..." fue hace algún tiempo una máquina recreativa llamada "Caveman Ninja" y que sorprendía por una serie de cualidades que, para no ser menos, han sido incluídas en esta "Super-versión".

De primeras el cartucho nos ofrece la posibilidad de encarnar el papel de un par de buenos, héroes para más señas, que han de salvar de las garras de una mafia de la época a unas bellas dulces y bien formadas que alegraban la vida interna de la ciudad. Pero el orgullo prehistórico, que no es un orgullo cualquiera, se impuso a la cordura y decidieron marchar, Joe y Mac, en pos de las buenas formas y maneras.

Ya en la carretera (recordad que "caminante no hay camino, se hace camino al andar") vuestra única misión será derribar o esquivar todo aquello que os ataque o que, por algúm movimiento reflejo, os inspire desconfianza hacia vuestro marcador de energía. Por "h" o por "b", el caso es que vuestras armas deberán estar cargadas en todo momento, es decir, a lo largo y ancho de las nueve fases, para poder entrar en combate cuando la situación lo requiera.









SALTAR, PEGAR, RECIBIR...

Como antes he dicho vuestra misión será sencilla y dependerá única y exclusivamente de vuestra habilidad que el camino que recorráis sea mayor o menor. Recoger armas que se esconden en el interior de los "animalillos" de la época y que os van a permitir destruirlos desde una mayor/menor distancia, recuperar parte del aliento perdido o, simplemente, aumentar vuestro marcador de puntos, serán varias de las adictivas acciones que, junto a la posibilidad de "playear" dos consoleros simultáneamente, os van a pegar a la pantalla de "la Bestia" en más de tres ocasiones.

"Joe & Mac" es la versión consolera de un ¿clásico? maquinero de nombre "Caveman Ninja"...



Este nuevo desafío entre el bien y el mal, que se desarrolla en la prehistoria, es un juego de habilidad total que no engaña a nadie con una acción endiablada para uno ó dos jugadores.

DOS ERAN DOS

"Joe & MAc..." para Super Nintendo es un juego super-recomendable por muchas razones. La primera queda a la vista con esos gráficos super coloristas y sus movimientos de altanerías absolutas. La segunda es que sus efectos sonoros son, sino sobresaliente si notables. Y la tercera es que la opción de dos jugadores (cosa que no poseía la versión NES) la hace muy parecida a la maquinera versión de la calle.

El caso es que de una manera o de otra, al hablar de este "Joe & Mac..." no podemos dejar de referirnos a su calidad que desemboca, irremisiblemente, en una adición innegable. Bueno, bonito y divertido.

J.L. "SKYWALKER"

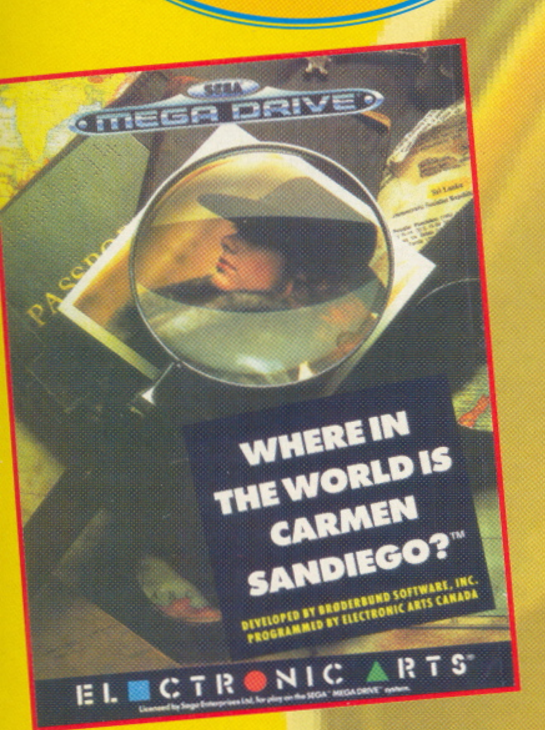


WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

OK Pasarela:
Where in the world is Carmen Sandiego?
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Electronic Arts.
N. de jugadores: 1.

ATRAPAR A UN LADRON

Si convertirse en policía no es una labor nada fácil, que encima te encargarán como primera misión el arresto de una conocida banda de maleantes encabezada por una seductora mujer, sería el no va más. ¿Correcto?, pues como ya eres policía, ¿aceptas esta misión?



¡Vaya mañanita que llevo! Primero se me rompe la cama, después se me queman las tostadas y el café toma aposento en forma de gotas en mi camisa nueva. "Rinninear" de teléfono y cuando todo indicaba que era mi novia la que me llamaba para quedar a cenar, resulta que era mi jefe con la sana intención de endilgarme otro caso más de la afamada banda de Carmen Sandiego.

Un robo, un atraco, un secuestro, da igual, la gente de mala reputación, de calaña dudosa e innegable poco espíritu social había vuelto a hacer de las suyas. Lo demás ya lo sabéis, taxi, oficina, datos, billetes y ¡hala! a perseguir a Carmen otra vez.

POR TODO EL MUNDO

Si antes fue a través del tiempo, ahora es a través del mundo, algo mucho más habitual, pero indudablemente bastante más cansado. Los secuaces de V.I.L. (Liga Internacional de Villanos, ya sabéis lo de las siglas en inglés), especie de sindicato del mal, comandados por su jefa suprema, han acumulado a golpe de robo una fortuna en tesoros de valor incalculable. A mí me toca pararles los pies de vez en cuando, al fin y al cabo mi única aspiración es llegar a ser el más laureado detective de la agencia ACME, (no, no tiene nada que ver con la fábrica de máquinas para uso del coyote frente al correcaminos).

Pues bien, como decía, me tocará viajar de un lado para otro reuniendo las pistas necesarias para esclarecer los hechos y detener al culpable, único modo de desmembrar poco a poco a la banda, como dijo Einstein : -divide y vencerás-.
El además, multiplicaba, restaba y hacía ecuaciones... nunca tuvo enemigos conocidos. Los testigos, informantes y demás reseñas, darán una buena información que te impulsará mediante esa fuerza que sólo Dios tuvo a bien concedernos a





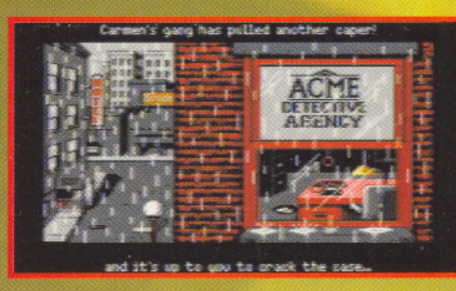


nosotros los detectives, hacía el lugar exacto donde se halle el escondrijo, delincuente incluído. Los que no posean este don de la sagacidad, darán tantas vueltas que se les acabará el tiempo asignado para su misión y poco a poco irán perdiendo rango.

Lo primordial es consultar el expediente de los sospechosos y reunir las pruebas suficientes



















Estos son los temibles componentes de la banda de Carmen Sandiego.

para realizar la detención porque, en caso contrario, haremos el más completo ridículo ante los jueces, el malandrín saldrá en libertad bajo fianza y seguro que se celebra una fiesta en tu honor en la mismísima casa de Carmen. Pon los cinco sentidos en lo que veas, leas, consultes y hagas porque solo de esta manera podrás alcanzar la gloria personal y la detención de toda la banda.

Cuidadito con las pistas falsas!



SELLO DE ELECTRONIC

El cartucho lleva el sello de Electronic Arts y esto es un seguro de calidad. Presentación muy correcta, buena animación y un sonido "tropochachi" para un juego que ha triunfado en campos como por ejemplo, el de PC. Si te gustan aquellos productos que añaden cultura al ocio, éste seguro que te lo quedas, ¿verdad?

Félix J. Físico Vara.





OK Pasarela: DOUBLE DRAGON 3
Consola: GAME BOY
Distribuidor: ERBE
Compañía: ACCLAIM
Jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5 NIVELES 5.

DOUBLE DRAGON 3

LA MARCA DEL DRAGON

Mi nombre es Hiruko y además de mago, tengo la facultad de adivinar lo que va a suceder en el futuro. Soy la única persona que puede ayudar a los Double Dragon Billy y Jimmy a encontrar las piedras Rosettas, minerales preciosos que por su alto poder mágico, si cayesen en manos malvadas, podrían suponer la destrucción total del Universo.



LA HISTORIA DE BILLY Y JIMMY

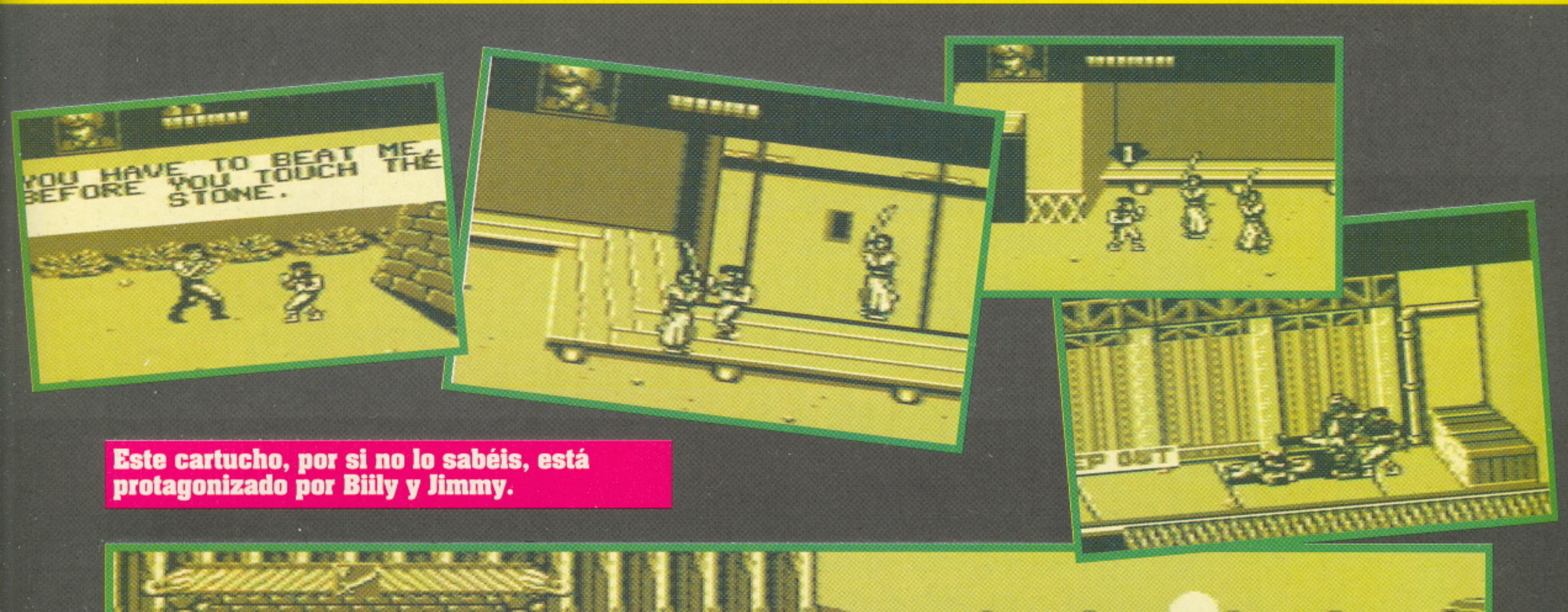
Primero les secuestraron a Marion, más tarde tuvieron que demostrar su inocencia en la muerte de su maestro del Dojo Double Dragon. Sus enemigos nunca habían dejado de cruzarse en su camino ya fuera por un motivo o por otro. La suerte siempre les había acompañado, pero cada vez el enfrentamiento era más igualado y tuvieron que aprender nuevas formas de lucha para continuar saliendo victorioso de cada combate.

El nuevo desafío está muy claro: localizar la gemas mágicas denominadas Rosettas antes que los "malísimos" de la película. Para ello habrá que cogerse la mochila y lanzarse a un viaje, con pocas posibilidades de retorno, a través del mundo. Nueva York, China, Egipto, Italia y Japón serán las ciudades que recibirán tu visita con golpes y patadas a diestro y siniestro pues, las fuerzas malignas encarnadas en buenos luchadores te estarán esperándote como agua de mayo con no muy sanas intenciones.





Double Dragon III es un fiel seguidor de la saga golpeadora...



Este cartucho, por si no lo sabéis, está protagonizado por Biily y Jimmy.







RAMILLETE DE GOLPES

Las técnicas y golpes de nuestros protagonistas han mejorado ostensiblemente con el paso de los años. Esa es su mejor tarjeta de presentación y sus adversarios lo saben, tras haber probado todo tipo de golpes y patadas en sus propios rostros y sus mismas carnes. Conocen el poder de las patadas altas, la mágia destructiva del golpe denominado ciclón envolvente y por supuesto cuentan con la fuerza arrolladora de la técnica de apoyos con paredes y muros. Aún así, no tienen ningún inconveniente en seguir cruzándose en todas y cada una de las misiones a las que nuestros héroes se ven continuamente abocados. Lo peor de todo no son las cuadrillas de maleantes de cada nivel, sino el jefe de todos ellos que, además de ser el más espectacular y preparado, obstruirá tu afán de pasar a la siguiente fase.

Ya tenemos por tanto, el enfrentamiento número tres de esta legendaria pareja del video juego, una entrega que supera en calidad y cantidad a las anteriores y que suena a preludio de una posible cuarta, quinta, sexta... parte.

Lo que si nos alegra es que a pesar de pasar de las grandes consolas a la más pequeña de todas, no haya perdido ni un ápice de toda la acción, sonoridad y valentía gráfica que la hicieron famosa. Una perfecta adquisición.

Félix J. Físico Vara.





Gracias a todos nuestros amigos, ya he conseguido finalizar algunos de los juegos que me daban más "guerra". Esta sección cada día está más llena de gente encantadora, sagaz, simpática y "estupendilerendi". ¿Queréis más trucos? ¡Tomad más trucos!

NINTENDO

THE TRICK

TORTUGAS NINJA 2

Luis Antonio Guardiola Alcalá de Alicante propone un truco para que se caiga el antifaz de Rafaello, bueno, no tanto, pero si queréis elegir nivel de juego y comenzarlo con 19 vidas, solamente tenéis que pulsar B, A, arriba, abajo, B, A, Izquierda, derecha, B, A y start nada más que aparezca la pantalla del juego...¡Kobabungaaaa! (Baleares)

SUPER NINTENDO



STREET FIGHTER II

Miguel Prada de San Sebastián está apuntado al combate de más éxito del momento y nos sugiere este par de trucos para mejorar nuestro juego. El primero va sobre las pantallas de bonus y su dificultad, ya que pulsando start sobre el pad nº2 cuando hayáis derrotado al cuarto contrincante, tendréis dos jugadores para romper lo que sea.

El segundo truco os da la posibilidad de luchar cada jugador con el mismo personaje, ¿que cómo?, muy sencillo... Cuando aparezca el logotipo de Capcom pulsar abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A, y entonces, si lo habéis hecho bien, que no es fácil oiréis un ruidillo y la pantalla se volverá azul. Seguid los pasos normales hasta que llegue la selección de luchador, entonces pulsáis start y al cambiar de color pulsar Y, B, X o A, para que sea el normal. Si un jugador elige el de color y otro el normal, ya está hecho... complicadillo ¿no?





TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO

POR SOLO 275 PTAS

LA REVISTA CON TODOS LOS TRUCOS Y MAPAS PARA TU CONSOLA



¡FANTASTICO REGALO!
¡EL LIBRO CON TODOS LOS SECRETOS DE «SUPER MARIO WORLD 3»!



THE TRICK

Cada semana tenemos nuevas tentaciones de montar un museo para todos los protagonistas de esta sección del color. Cada semana mejoran los dibujos y pensamos en que habría que alquilar el Monasterio del Escorial para lograr exponer todas. ¡Menuda pasada!

SOLO PARA ARTISTAS



El más bello personaje de Street Fighter II, masculinamente hablando, es sin duda Chu Li, al que Hugo Juan Fernandez Martinez de Vigo, profesa una admiración sublime que le ha llevado a representar este dibujo.



Kiko De la Fuente González de Gran Canaria se siente una amenaza amarilla armada con un spray con el que además os traslada una buena recomendación... ¡je! ¡je! ¡je!.



De fantasía se puede considerar esta obra de arte realizada sobre uno de los personajes más queridos por todos nosotros, Mickey. Su autor: Jesús Angel Alonso Murillo de Valladolid.

Ya sabemos que dentro de la tierra de las consolas podéis encontrar a todos los personajes que os resulten más simpáticos. Aún así, Ursicino Díaz-Ropero Martín de Málaga quiere recordároslo con éste alucinante cuadro de famosos.

Si de verdad hay alguien supersónicamente divertido, ése es, sin duda alguna el famoso erizo de Sega, más conocido por Sonic. Andrés Tarín de Valencia, espera poder divertirse tanto o más con Sonic 2 que con el anterior y como agradecimiento nos ha enviado éste bonito dibujo.



De tamaño familiar podemos calificar esta obra de Oscar Bahamonde Dacosta de Vigo. Están casi todos, al menos eso nos parece... ¿y a vosotros?

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!



DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad...
¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA
OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA
HASTA EL 31/12/92



SUSCRIPCIONES

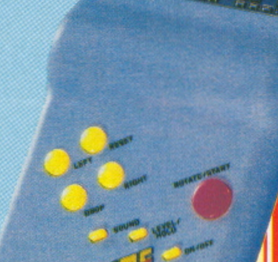
por tfno.: 457 53 02; 457 52 03
y 457 56 08
por Fax: 457 93 12

¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar!
Tu eliges: el

BLOCK GAME
o el 20%

de descuento en el precio de tu suscripción.



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido: 2º apellido
Domicilio: Número: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono: Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ Prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO
Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:.........................



Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1º "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
9.300 +IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS